

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Perusahaan Creative Nest Indonesia

PT Triwira Putra Perkasa menaungi dua unit bisnis yaitu Visual Expert dan salah satunya adalah Creative Nest Indonesia. Mulai beroperasi sejak tanggal 19 Februari 2019 tahun lalu, Creative Nest Indonesia merupakan *creative hub* yang berdiri atas kerja sama atau kolaborasi antara Patrick Effendy selaku *co-founder* dan CEO dengan Sinar Mas Land dalam membangun wadah edukasi kreatif dan juga teknologi di The Breeze BSD. Selama masa beroperasi, Creative Nest Indonesia telah melakukan beberapa kolaborasi dan kerja sama juga dengan beberapa pihak dalam meningkatkan kualitas wadah kreatif dan teknologi yang telah disediakan. Beberapa bentuk kolaborasi dan kerja sama tersebut yaitu bekerja sama dengan Sagnila Arts Academy yang merupakan sekolah khusus *3D Design* dan animasi dalam menentukan kurikulum untuk dijadikan acuan penyampaian edukasi. Bekerja sama juga dengan Unity, Adobe, dan Autodesk dalam penggunaan *software* untuk menghasilkan karya animasi dan kreatif di Creative Nest Indonesia. Kerja sama serta kolaborasi yang dilakukan bertujuan untuk setiap peserta yang telah mengikuti kelas maupun *course* di Creative Nest Indonesia mendapatkan sertifikasi yang dapat digunakan dan dimanfaatkan.

Creative Nest Indonesia memiliki visi yaitu sebagai wadah atau rumah penyedia pelatihan dan peluang kerja para manusia kreatif untuk semua jenis industri kreatif di Indonesia agar dapat berkolaborasi di bawah satu sistem kerja yang mudah digunakan dan bersatu membangun hal-hal besar di masa depan. Creative Nest Indonesia juga mengadakan *workshop* maupun *webinar* yang mengumpulkan beberapa ahli dalam bidang kreatif untuk memberikan dan membagikan ilmu kepada peserta. Kelas, *workshop*, dan *webinar* yang telah dilaksanakan dan menjadi fokus utama memiliki pedoman pada pilar-pilar yang dimiliki oleh Creative Nest Indonesia yaitu desain, animasi, film, gim, musik, digital, komunitas, dan seni kerajinan. Beberapa contohnya antara lain adalah *2D animation class*, *digital painting class*, *content creating*

*workshop, digital marketing class, photography class, public speaking workshop, film & video production workshop*. Salah satu bentuk kolaborasi dalam industri musik kreatif yang dilakukan Creative Nest Indonesia yaitu *Live Acoustic* bersama beberapa musisi Indonesia agar peserta dapat belajar maupun menikmati hasil karya yang telah diciptakan.

Mahasiswa dan pemuda hingga dewasa pada umur produktif disekitar 18-28 tahun merupakan target pasar dari Creative Nest Indonesia sebagai *creative hub* yang mewadahi kebutuhan dari para target konsumennya. Kegiatan promosi maupun penyampaian pesan informasi terkait beberapa hal seputar kegiatan kelas, *workshop, webinar*, dan yang lainnya menggunakan *platform* media sosial seperti Instagram, Youtube, Facebook, dan Whatsapp. Selain memiliki *website* tersendiri, Creative Nest Indonesia juga bekerja sama dengan beberapa *website* dalam kegiatan promosi dan penyampaian pesan informasinya seperti [maubelajarapa.com](http://maubelajarapa.com), [blibli.com](http://blibli.com), [tokopedia.com](http://tokopedia.com), dan [loket.com](http://loket.com) sehingga konsumen dapat melihat informasi dan melakukan transaksi jika tertarik untuk ikut dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh Creative Nest Indonesia.

Creative Nest Indonesia memiliki beberapa sarana dan pra sarana dalam menunjang kegiatan kelas, *workshop, webinar, seminar*, maupun kegiatan lainnya berupa ruangan dan tempat tertentu di Creative Nest Indonesia yaitu *Cozy spot, Creative class, Genius class, Tribune & Motivational stage*, dan *VR room*. *Cozy spot* merupakan tempat pertama di Creative Nest Indonesia yang memiliki 2 meja panjang dilengkapi *bean bags*. *Cozy spot* ini dapat digunakan sebagai tempat diskusi, *co-working space*, maupun *workshop* dengan kapasitas kurang lebih 20 orang. Lalu berikutnya *creative & genius class* yang merupakan kelas dengan fasilitas 15 komputer berspesifikasi tinggi untuk menunjang kegiatan kelas animasi, desain grafis, *video editing & production* yang biasanya dilakukan dan dilaksanakan di Creative Nest Indonesia. *Tribune & Motivational stage* merupakan tempat yang digunakan untuk *workshop, seminar, event*, dan *live acoustic* berkapasitas hingga 50 orang dengan fasilitas tempat duduk berbentuk *tribune*, layar proyeksi, dan *sound system*. Terakhir terdapat *VR Room* sebagai fasilitas

penunjang bidang industri kreatif yang sudah merambah pada dunia *virtual reality*. Creative Nest Indonesia menyediakan *VR Room* bagi konsumen yang ingin merasakan sensasi maupun karya-karya kreatif dalam bidang *virtual reality*.

### 2.1.1 Logo Perusahaan

**Gambar 1.1 Logo Perusahaan**



Sumber : Aset *Internal* Creative Nest Indonesia 2020

### 2.1.2 Foto Lokasi dan Fasilitas Creative Nest Indonesia

**Gambar 1.2 Cozy Spot**



Sumber : Aset *Internal* Creative Nest Indonesia 2020

**Gambar 1.3 *Tribune & Motivational Stage***



Sumber : Aset *Internal* Creative Nest Indonesia 2020

**Gambar 1.4 *Creative Class***



Sumber : Aset *Internal* Creative Nest Indonesia 2020

**Gambar 1.5 *Genius Class***



Sumber : Aset *Internal* Creative Nest Indonesia 2020

**Gambar 1.6 VR Room**

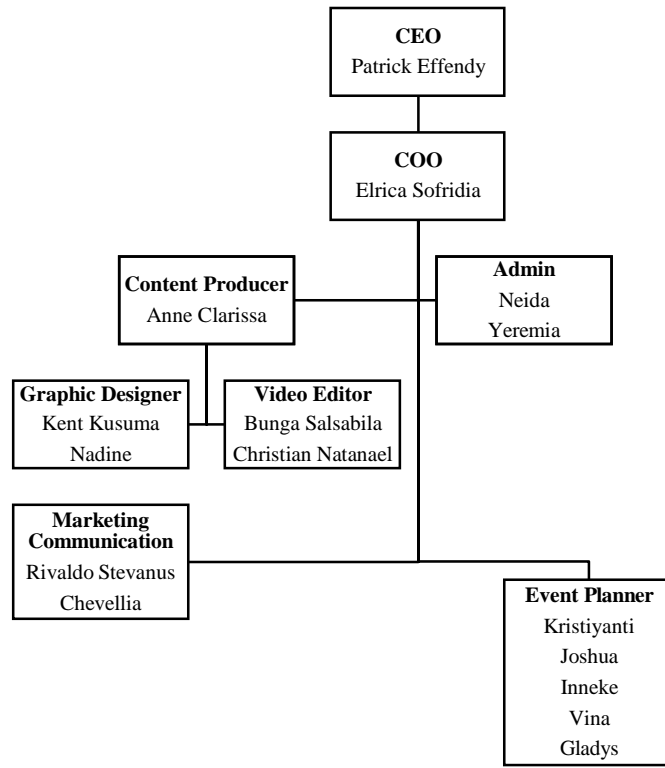


Sumber : Aset *Internal* Creative Nest Indonesia 2020

## **2.2 Ruang Lingkup Kerja Divisi Terkait**

Selama pelaksanaan kerja magang berlangsung, terdapat beberapa divisi yang bersinggungan serta berkoordinasi secara langsung pada setiap kegiatan di Creative Nest Indonesia yaitu, *content producer*, admin, *event planner*, dan *marketing communication*. Koordinasi serta kerja sama yang dilakukan antara setiap divisi dilakukan secara langsung melalui lisan dan *online assignment* dalam pemenuhan setiap kebutuhan divisi yang diperlukan. Di bawah ini merupakan struktur serta penjelasan mengenai peranan pada setiap divisi yang ada di Creative Nest Indonesia:

**Gambar 1.7 Struktur Divisi Creative Nest Indonesia**



### **2.2.1 Content Producer**

*Content producer* memiliki tanggung jawab atas segala pembuatan dan publikasi konten promosi kegiatan perusahaan maupun konten pemasaran perusahaan pada setiap *platform* promosi Creative Nest Indonesia yang akan selalu diperbaharui sesuai dengan arahan CEO dan COO terkait keperluan Divisi Marketing Communication dan *event planner* jika terdapat kelas, *webinar*, *workshop*, maupun *event* yang akan diselenggarakan.

### **2.2.2 Graphic Designer & Video Editor**

*Graphic designer* dan *video editor* bertanggung jawab sebagai eksekutor dalam pembuatan konten yang dibutuhkan untuk promosi

kegiatan maupun pemasaran perusahaan melalui video dan grafis sesuai dengan arahan dari CEO, COO, maupun *content producer* supaya dapat segera dipublikasikan melalui media *platform* Creative Nest Indonesia yaitu, Instagram, Facebook, Youtube, maupun yang lainnya.

### **2.2.3 Admin**

Admin memiliki tanggung jawab atas segala data administrasi maupun transaksi setiap peserta kegiatan yang diselenggarakan Creative Nest Indonesia serta pembuatan laporan pengeluaran dan pemasukan keuangan perusahaan. Secara langsung, admin juga merupakan perantara konsumen maupun pihak luar dengan tim dari Creative Nest Indonesia.

### **2.2.4 Event Planner**

Divisi ini memiliki tanggung jawab dalam pencarian ide, konsep sebuah kelas maupun kegiatan yang akan dilaksanakan di Creative Nest Indonesia sesuai dengan riset maupun *brainstorm* yang dilakukan oleh anggota divisi terhadap target pasar yang ada. Lalu, hal tersebut direalisasikan dengan pembuatan proposal, pengaturan teknis kegiatan atau kelas serta perencanaan keuangan dari kegiatan atau kelas yang akan diselenggarakan.

### **2.2.5 Marketing Communication**

*Marketing communication* yang ada di Creative Nest Indonesia memiliki tanggung jawab untuk membukakan gerbang-gerbang promosi melalui *platform* Instagram, Facebook, Whatsapp, Youtube, dan yang lainnya termasuk *database e-mail* serta website-website yang bekerja sama dengan Creative Nest Indonesia. Divisi ini juga memiliki

tugas dalam membantu perancangan strategi pesan maupun informasi promosi kegiatan dan kelas di Creative Nest Indonesia agar tersampaikan secara praktis dan efektif melalui kampanye untuk kegiatan tertentu maupun konten interaktif yang diharapkan dapat menarik perhatian konsumen melalui *platform-platform* yang digunakan.